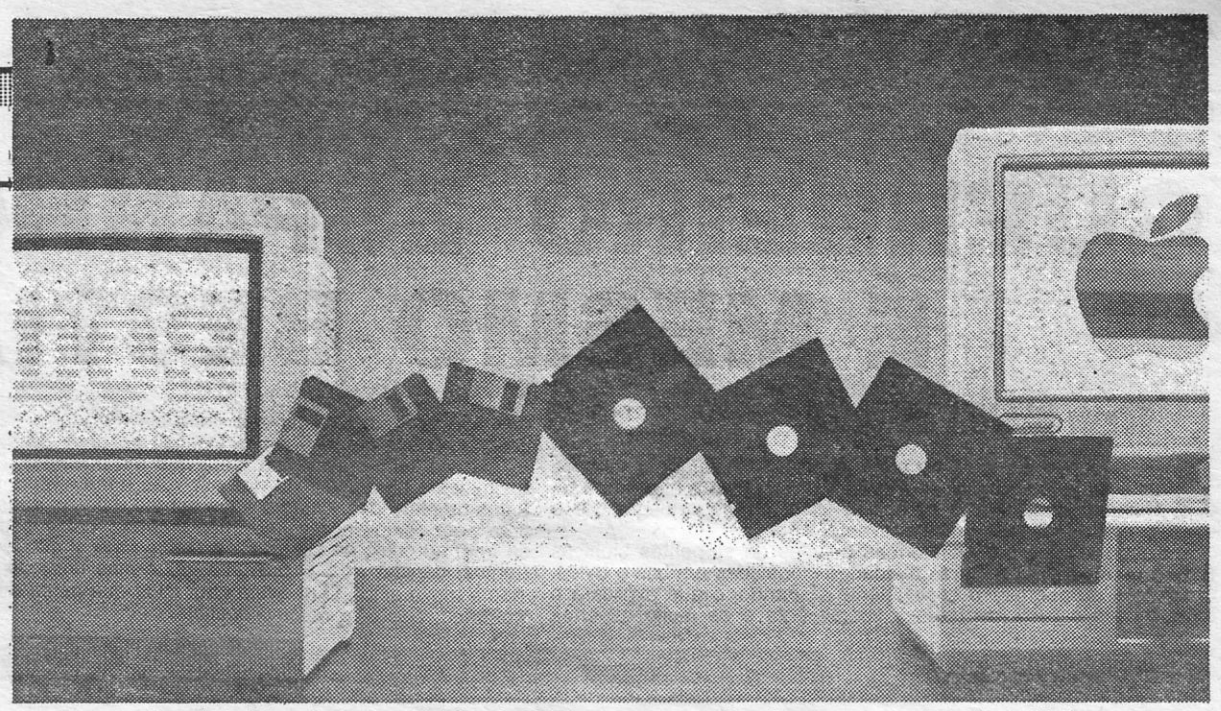
Prática

COMO PASSAR TEXTOS E DADOS DE MACs PARA PCs E VICE-VERSA



Transferir fichas de texto e binárias dos Macintosh para os PC e destes para aqueles não é difícil

UMA das razões por que os Apple Macintosh e os PC (e PS/2) se têm mantido em universos diferentes é a de os seus sistemas serem aparentemente incompatíveis, com a agravante de o dos Apple não poder ser reproduzido com a facilidade (e a liberdade) que permitiu o aparecimento dos compatíveis, no mundo dos PC.

O expediente usual é o de desenvolver programas semelhantes para ambos os sistemas — por exemplo: há um Microsoft Excel para os Macs e outro (algo inferior) para os PC, há um Mathematica para cada um, etc, etc. O uso dos programas, num outro tipo de computador, é auxiliado pela semelhança dos teclados. Mas, como transferir eventualmente dados ou texto de um para outro?

Quando os dois tipos de computador coexistem numa rede, vários são os meios de assegurar essa transferência. Mas, como realizar essa tarefa quando os computadores estão longe um do outro? Se os Mac usassem as disquetes dos PC — e vice-versa — tudo estaria bem. Mas até há pouco, as «drives» dos Macintosh, embora usassem as disquetes normais de 3,5 polegadas, eram incompatíveis com todas as outras: formatavam-se a 400 ou 800 Kb e giravam a velocidade variável.

A Apple encontrou uma solução: uma unidade suplementar exterior de disquetes de 5 1/4 polegadas, do tipo usado para os PC portáteis, e o «Apple File Exchange», ou A.F.E., um utilitário de conversão Mac/MS-DOS e MS-DOS/MAC. Mas dois problemas subsistiam: a despesa suplementar e a ocupação do espaço sobre a mesa de trabalho. A adopção das unidades de disquetes do tipo FDHD (Floppy Drive High Density) eliminou-os: agora, nos Macintosh SE e superiores, é possível formatar e ler não só as disquetes Apple de 400 e 800 kb mas também as de 1,44 Mb dos PC.

Note-se que, mesmo assim, se se inserir num Mac, sem mais cuidados, uma disquete formatada num PC, ele rejeita-a. Há que introduzir primeiro o Conversor Apple — ou seja o A.F.E. — que se encontra na disquete n.º 4 do sistema, Versão 6.0.

Talvez porque a presença da FDHD nos Mac-SE é muito recente, os manuais são muito sucintos na sua utilização. Compreender-se-á, por isso, a nossa surpresa quando, por simples curiosidade, inserimos nela uma disquete de 3,5 polegadas e 720 Kb gravada num PC-AT e vimos que o Conversor Apple era perfeitamente compatível com ela, muito embora todas as informações de que dispúnhamos referissem que só as de 1,44 Mb eram utilizáveis! E, como adiante se verá, isso não acontece apenas no sentido MS-DOS/Mac, mas também no inverso!

Uma das opções de conversão é a dita «de texto». Ensaiámo-la com um trecho escrito com o nosso processador habitual, o Tasword, e tivemos a segunda surpresa: o texto foi inteira e instantaneamente convertido para o Macintosh, com os caracteres portugueses. Os símbolos que aparecem no próprio MS-DOS quando da leitura do mesmo texto por outro processador ou editor foram eliminados. Só ficaram os caracteres que no Tasword correspondem aos códigos da impressora, e que, por norma, são muito poucos!

Devemos confessar que em nenhuma outra transferência, nos PC ou entre estes e outros tipos de computadores, encontrámos uma conversão tão completa. Por exemplo, o Atari ST lê perfeitamente as disquetes de 720 Kb dos PC e os seus processadores são, de uma maneira geral, compatíveis com o Tasword, mas, na melhor das hipóteses, não convertem o «a» com til — representam-o com um trema.

A maior surpresa ainda estava para vir. Em seguida, decidimos experimentar o inverso: usámos o conversor para transferir o HELP do Mac-Write para MS-DOS, na mesma disquete de 720 Kb. Pois bem: a conversão fez-se perfeitamente e pudemos imprimir o HELP através do PC-AT! O Tasword e o Microsoft Write aceitaram-no perfeitamente, ainda que de modos diferentes, o primeiro destacando os códigos, a cores espectaculares, o segundo ignorando-os.

Claro que não está em causa a conversão dos programas propriamente ditos, mas o conversor Apple vai mais longe do que poderia supor-se: permite a conversão do ProDOS dos Apple II e a do MS-DPS para o Pro-DOS e vice-versa, e inclui um ficheiro de tradutores, o DCA-DFT (Document Content Architecture Revisable Form Text), em que se contém o «Conversor de texto», para as fichas de texto, e o «Conversor de omissão», para as fichas binárias. Existem tradutores editados por outras companhias, que convertem os textos do WordStar, do DisplayWrite e do Multimate. A formatação do texto nem sempre é conservada, mas, na generalidade, os resultados são perfeitamente aceitáveis. E nada impede que o documento seja reformatado usando as múltiplas possibilidades do MacWrite.

MALHUS — Informática

COMPUTADORES

HYUNDAI... a partir de 135 000$00

— 18X/XT/10 Mhz/640 Kb/DRIVE 3,5"
— 16TE/XT/10 Mhz/640 Kb/DRIVE 5,25"
— SUPER 286C/AT/10 Mhz/640 Kb/DRIVE 5,25"—1,2 Mb
— SUPER 286E/AT/12 Mhz/640 Kb/DRIVE 5,25"—1,2 Mb
— SUPER 286N/AT/12 Mhz/1 Mb/DRIVE 5,25"—1,2 Mb
— SUPER 386C/AT 80386/20 Mhz/1 Mb/DRIVE 5,25"—1,2 Mb
— HYUNDAI LAPTOP LT3/AT 80286/10 Mhz/1 Mb/DRIVE 3,5"—1,44 Mb/DISCO 20 Mb
— DISPONÍVEIS COM DISCOS RÍGIDOS DE 30, 40, 60 Mb.
— PLACAS GRÁFICAS: MVA, EGA, VGA OU SUPER VGA.

SCHNEIDER... a partir de 87 000$00

— EURO-PC/XT/9,54 Mhz/512 Kb/DRIVE 3,5"—720 Kb
— TOWER AT-220 /AT/10 Mhz/512 Kb/DRIVE 3,5"—1,44 Mb/DISCO 20 Mb
— TOWER AT-220 MEGA/AT/10 Mhz/1 Mb/DRIVE 3,5"—1,44 Mb/DISCO 20 Mb
— TOWER AT-240 MEGA/AT/10 Mhz/1 Mb/DRIVE 3,5"—1,44 Mb/DISCO 40 Mb
— TOWER AT-260 MEGA/AT/12,5 Mhz/1 Mb/DRIVE 3,5"—1,44 Mb/DISCO 65 Mb
— 386 SX 40 >NOVO
— 386 SX 70 >NOVO
— SYSTEM 386 16/60 ; 25/60 ; 25/160 ; 25/340

COMMODORE... a partir de 98 000$00

— AMIGA 500 BATMAN PACK
— AMIGA 2500 AX 1 Mb/DRIVE 3,5"—880 Kb/DISCO 40 Mb/BRIDGE BOARD AT C/ DRIVE
— COMMODORE PC 10/III—/XT/9,54 Mhz/640 Kb/DRIVE 5,25" OU 3,5"
— COMMODORE PC 20/III—/XT/9,54 Mhz/640 Kb/DRIVE 5,25" OU 3,5"/20 Mb

ATARI... a partir de 129 000$00

— 1040 STE >>NOVO
1 Mb/MOTOROLA 68000/DRIVE 3,5"—720 Kb/STEREO/C/BLITTER (ACELERADOR). Excelentes gráficos e som, agora melhorados, neste modelo. 3 saídas para joystick, mouse de 2 botões. Sistema operativo TOS com novos comandos.

PHILIPS... a partir de 147 000$00

— P 3120 >>NOVO — XT 10 Mhz/768 Kb RAM/HERC/CGA/DRIVE 3,5"—1,44 Mb
— TC 100 /512 Kb RAM/DRIVE 3,5"—720 Kb/HERC/CGA/10 Mhz
— NMS 9120 ; 9125 ; 9130 (AT)/640 Kb/ 10 Mhz/ DRIVE 3,5"—1,44 Mb
— Configurações possíveis com discos 20, 30, 40, 60 Mb

IMPRESSORAS... a partir de 33 500$00

— EPSON LX 800, 850
— EPSON FX 850, 1050
— EPSON LQ 500, 550, 850, 860, 1050, 1060, 2550
— HYUNDAI HDP—910, 920, 1810, 1820
— HP PAINT JET, DESKEJET PLUS, LASERJET IIP
— NEC P2200, NEC P6 PLUS
— STAR LC10, LC 10C, ETC.

RUA JOAQUIM PAÇO DE ARCOS, 9-A — TEL. 714 31 59 — 1500 LISBOA — FAX 715 07 70
RUA LUÍS DE CAMÕES, 35-B — 1300 LISBOA — TELEFS. 363 78 64 - 64 55 28 — FAX 64 19 10

HYUNDAI

COLOR/MONOCHROME MONITORS
PERSONAL COMPUTERS
PC TERMINALS
PRINTERS
MODEMS

SUPER 16X

SUPER 286N

COMPUTADORES PARA GENTE PRÁTICA

SUPER 386C

À sua disposição soluções
XT — 10 MHz
AT — 12 MHz
386 — 20 MHz
Com alto padrão de qualidade
e fiabilidade
com soluções à medida
das suas necessidades
a Hyundai assegura-lhe
o melhor serviço
A força da qualidade
a preço imbatível

CONSULTE UM CONCESSIONÁRIO HYUNDAI

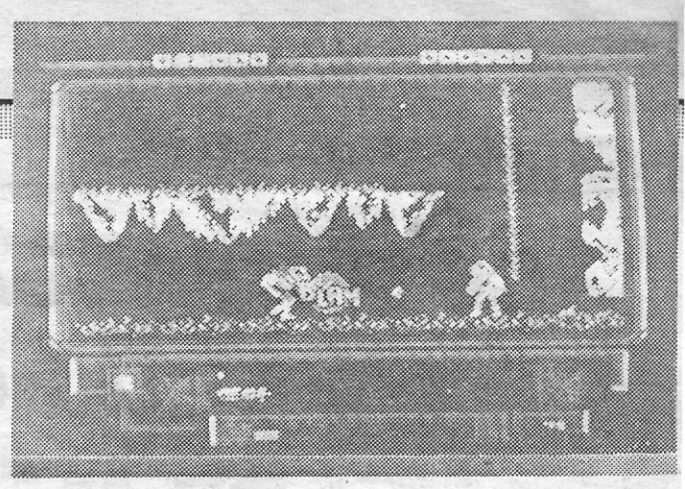
IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR NACIONAL

M.E.L. MULTISISTEMAS E EQUIPAMENTOS ELECTRÓNICOS, LDA.

SEDE: R. Sá da Bandeira, 594-2.º Dto.-4000 Porto-Portugal-Tels. (02)317924-318507-Fax (02)315539
DELEGAÇÃO: Rua Prof. Victor Fontes, 10-D-1600 Lisboa-Tel. (01)7598572-Fax (01)7598536

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

GUERREIRO ESPANHOL É MESMO BESTIAL



Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar.

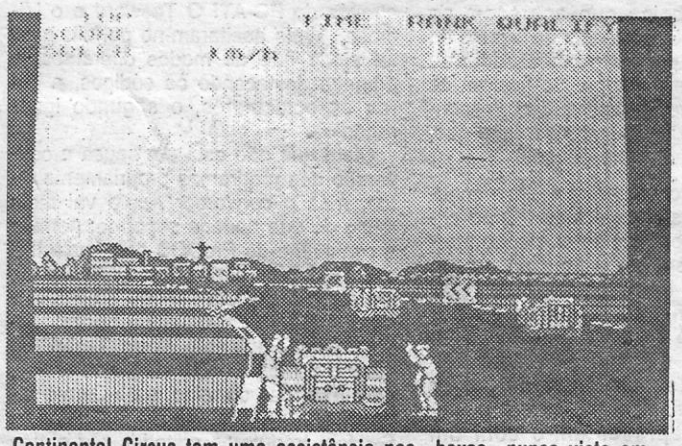
Título: BESTIAL WARRIOR

ELE há pequenas jóias no meio do lixo de hoje. Uma vem de aqui ao lado e chama-se *Bestial Warrior*. Tem a assinatura da Dinamic, casa que já se intitula «líder en video juegos», e é simples mas verdadeiramente cativante.

É uma viagem por plataformas pejadas de serpentes biónicas (dizem os autores...) e outras maldades modeladas em bits e bytes. O «écran» de abertura é bestialmente aguerrido, o que explicará o título (façam o favor de traduzir liberalmente e os muito espertos que não venham explicar que «bestial» em inglês quer dizer outra coisa... ou são corridos a tiro. Bestial) da obra. Já se perderam?

Como se escrevia/dizia (será que me ouvem?), *Bestial Warrior* é simples e agradável. Há que avançar, arma em punho, destruindo todos os malvados. Quadro após quadro, secção após secção. Gráficos sem complicações, movimento capaz, cor quase ausente, coisa bem ao estilo da Dinamic de *Game Over II* mas sem problemas (tantos) de atributos. E por uma vez temos um jogo espanhol que não é muito difícil. O que não quer dizer que perca o interesse. Pelo contrário, *Bestial* é mesmo bestial.

JOGOS QUASE PARA O LIXO



Continental Circus tem uma assistência nas «boxes» nunca vista em, por exemplo, Nigel Mansell's. O que é verdade, tal e qual se escreve e aqui se prova. Mas o resto é muito abaixo daquilo que outros jogos do género oferecem

PROMETIDO é devido e como as editoras continuam apostadas em servir por aí coisas menos do que interessantes, eis-nos em mais uma semana de coluna especial para coisas que bem podem ficar de lado no actual panorama de maravilhas que o mercado tem para oferecer. E vamos a isto.

Tempo de acelerar com *Continental Circus*. Produção da The Sales Curve com edição da Virgin, esta conversão de um jogo de arcada da Taito apresenta-se como candidata a um bom lugar na classificação dos jogos de corridas.

«Prove ao mundo da competição que você tem a determinação para se tornar um piloto de Fórmula 1. Aceite o desafio de *Continental Circus* que consiste em oito corridas em oito países diferentes. Você não pode falhar» é o mote dado pela publicidade. Pena que depois...

É, *Continental Circus* é um circo pegado. Espera-se, claro, a opinião diversa de muito boa gente, a escrever para aqui que não senhor, que este é o jogo por que todos esperavam. Se assim é, poupem as cartas e o tempo do escriba. Uma crítica é isso mesmo: opinião de quem escreve.

Mas as opiniões fundamentam-se e, em *Continental Circus* basta olhar para os gráficos para se perceber que algo está errado. Pode ser que noutras máquinas o jogo se comporte bem, mas no Spectrum é bem limitado, especialmente depois de termos assistido a coisas como *Wec Le Mans*. É que depois desse jogo já nada pode ser como dantes.

Não se retira ao jogo algum do seu interesse e há mesmo coisas divertidas, como a sequência da partida ou a assistência nas «boxes». Mas como cedo descobrirá quem tentar dar umas voltas no bólide posto à sua disposição, estamos longe da emoção sentida em coisas como *Nigel Mansell's* ou o já citado *Wec Le Mans*.

Mesmo o som, prometido como espantoso, falha no 128K. É certo que o barulho da aproximação e afastamento dos outros carros dá ambiente ao jogo, mas com os soluços que apresenta, *Continental Circus* está abaixo de *Twin Turbo V8*, coisinha da Code Masters que já usava essa ideia.

Tem as assinaturas todas e mesmo uma imagem digitalizada de René Metge (ele até assinou), vencedor do Paris-Dakar (não esta edição, é óbvio), mas quando se avança para o jogo em si, descobre-se que nem tudo é tão bom como nos querem fazer crer

Resumindo, *Continental Circus* não merece uma atenção muito especial. Se acha que sim, experimente. Talvez chegue à conclusão de que a máquina precisa de voltar à «box» para mais afinações.

De afinação necessita também uma coisa que anda por aí a querer meter «turbo» nos micros mas que, afinal, é só um desaire com assinatura da francesa Loriciels. Trata-se de *Turbo Cup*, prova provada de que os gauleses ainda estão longe de coisas como *Wec Le Mans* (e desculpem a repetição, mas *WLM* é mesmo marco obrigatório).

O jogo apresenta-se como inspirado em René Metge, vencedor não me perguntem quando) do Rally Paris-Dacar. E oferece ao jogador a possibilidade de uma viagem na mesma corrida, com toda a excitação de uma cavalgada fantástica com, se a tal se chegar, o prazer de uma subida ao «podium» no lugar mais alto da tabela classificativa.

Não se duvida das boas intenções da Loriciels (que já nos deu *Space Racer*, bem mais interessante), de que a editora espanhola Proein Softline se fez porta-voz para aqui ao lado (e para cá, por intermédio dos «piratas»), mas a verdade é que este *Turbo Cup* «parte» logo à partida.

A ideia é boa, os gráficos apresentam algum interesse, mas quando tudo aquilo começa a mover-se descobre-se que se tudo corresse para René Metge como corre naquela pista, ele nunca teria dado conta do recado no Paris-Dacar.

Há coisas a aproveitar em *Turbo Cup* (que põe o jogador ao volante de um Porsche 944) e talvez quem tiver a paciência para experimentar por muito tempo retire dividendos (o mesmo se aplica a *Continental Circus*), mas dada a variedade da oferta que anda por aí, esta é uma corrida sem futuro. Pelo menos aqui pelo Poço.

Futuro, eis algo que também não parece muito risonho para *Kick Off*, simulação da Anco que, o nome o indica, tem a ver com aquele desporto que se joga num rectângulo verde, com 11 jogadores de cada lado e um senhor de preto com apito que o sopra quando as coisas estão a ficar mesmo divertidas.

Turbo Cup na fase de corrida, com o jogador (o 944 Turbo de cor branca) em último lugar. Antes houve hipótese de treinar. Não que isso ajude muito, que os bonitos gráficos ficam algo confusos quando se começa a rolar neste título da francesa Loriciels

Para evitar qualquer acidente, só se mostra aqui a imagem de abertura de Kick Off, desaconselhando-se vivamente o contacto com as imagens interiores desta produção da Anco. Pensem só no trabalhão que o «pirata» Abílio (assinou no canto inferior esquerdo do ecrã) teve para preparar este monte de lixo para a produção nacional. É terrível ser um «pirata» no lixo...

Kick Off trata de futebol. Ainda não sabia? Apodado de «muita-bom» em diversas revistas inglesas (garante a publicidade) dedicadas a outros computadores, é uma nódoa no Spectrum. Promete mundos e fundos, é verdade, mas parece que o saco se rompeu na passagem para o oito bits e olha, foi um ver se te avias, não há ali nada por onde se pegue. Ou, se há, alguém o escondeu muito bem.

Como é previsível e de bom tom, aqui no Poço não se pode passar o dia a ver se as características estratégicas de um jogo de futebol são melhores do que as de trezentos e vinte e cinco outros já publicados, pelo que temos que ficar por aquilo que um jogo nos mostra, em primeira análise. E aí *Kick Off* merece um bom «pontapé para fora do campo». Sem direito a «pontapé de saída» para a partida.

SANYO TELECOPIADORAS
FAX – FAX – FAX
A SOLUÇÃO INTELIGENTE
SANFAX 200
A ÚLTIMA PALAVRA EM TECNOLOGIA DE COMUNICAÇÃO
REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA.
LISBOA - PORTO
LISBOA - ☎ 3467819
FAX - 3466007 - 3466023
PORTO - ☎ 493790
FAX - 494627

SOFTCLUB
Commodore 64
commodore
ATARI
Últimas novidades em Software C-64 e ST
Commodore PC 1
PC 10 III/20/30/40
Últimas novidades em Software Amiga e Compatíveis
MONITORES: COMMODORE, PHILIPS, NEC
IMPRESSORAS: EPSON, NEC
GENLOCKS, DIGITALIZADORES, MIDI-INTERFÂCE
e todos os mais acessórios para o seu AMIGA
METRO PICOAS
CENTRO COMERCIAL CITY
Loja 18 – 2.º piso
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34-A/B — 1000 LISBOA
☎ 352 84 52

ASSISTÊNCIA TÉCNICA MO IMPORT./DISTRIB.
NIOFRAL
☎ 759 67 12 - 759 6812
FAX 759 67 59
TELEX 14575
ADM ADMATE
★ Impressoras de computador e máquinas de escrever electrónicas com interfaces Parallel ou Serial
★ Eprom's com todos os acentos portugueses
★ SWT com 2 cabos — 2 comput. a 1 impressora
★ Data SWT 2/3 impressoras a 1 computador
★ Máquinas de dobrar e abrir correspondência
★ Calculadoras • Caixas registadoras • Balanças
★ Consumíveis e componentes diversos
Rua Alexandre Ferreira, 32-A-C
1700 LISBOA

INFORMÁTICA
BANON E JESUS, LDA.
REVENDA
SOFTWARE
e HARDWARE
Av. D. Nuno Alvares Pereira
Lote 6 B e C - Lojas 2 e 6 c/v
Telef. 275 01 15
2800 ALMADA

ZX SPECTRUM 48K
COM GARANTIA
Vende-se por muito baixo preço
☎ 495 49 29 - 983 24 50

RAPAZ MARAVILHA LUTA CONTRA MONSTROS

Título: WONDERBOY IN MONSTERLAND

DEPOIS de em tempos nos ter brindado como uma aventura em que viajava de «skate», *Wonderboy* está de volta com um novo convite. Desta vez, porém, trocou a tábua de quatro rodas por uma armadura de lata a que juntou a regulamentar espada.

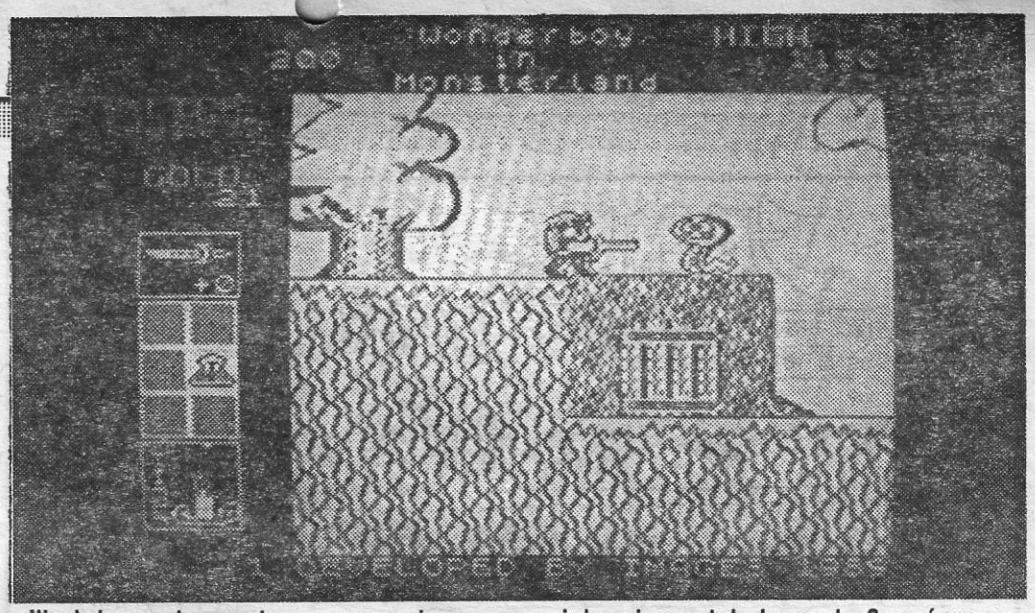
Super Wonderboy in Monsterland é o nome completo e enorme do jogo que a Activision lançou agora, com Tom-Tom, o herói de que muitos ainda se lembram, a contas com um terrível dragão vomitador de fogo, Meka que, para não fugirmos ao habitual neste tipo de jogos, quer pôr tudo a ferro e fogo.

Só com uma espada na mão (e aquela lata toda dele e da armadura) Tom-Tom (Wonderboy, Rapaz-Maravilha) faz-se ao caminho, decidido a pugnar para que a paz volte e Meka desapareça para todo o sempre. Quando penetra em Monsterland descobre que não está só. Em casas que encontra pelo caminho há gente que, mesmo temendo os sequazes do dragão de fogo, está disposta a ajudar um herói conhecido pelas suas proezas em «skate».

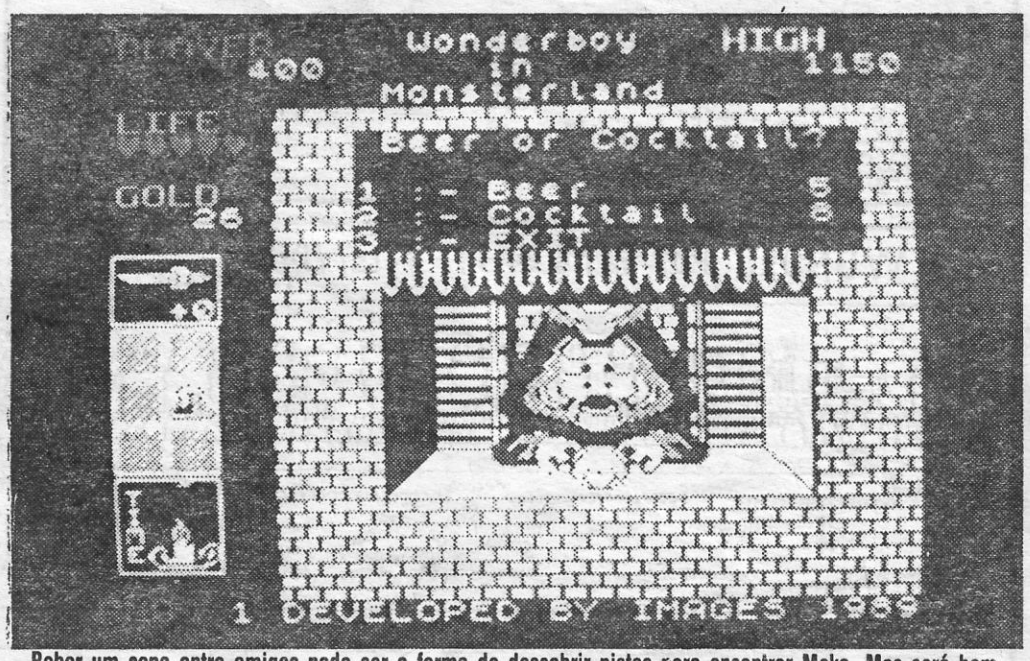
Entrar nas casas dá a Tom-Tom acesso a informação que é valiosa mais adiante no percurso. Por isso mesmo é conveniente não falhar uma das habitações. Até porque é no interior de algumas delas que Tom-Tom vai encontrar objectos novos que o ajudarão na sua busca. E como esses objectos têm um preço, é conveniente estar prevenido com moedas, «massa» que é obtida despachando os amigos de Meka, mais do que muitos, que teimam em fazer a vida negra ao nosso herói.

Desenvolvendo-se na horizontal, *Super Wonderboy in Monsterland* é um típico produto de arcada, divertido até à última gota mesmo que antes já se tenha visto coisa igual. Com cor reduzida a valores simples, gráficos também por aí mas cheios de energia e capacidade de resposta (Tom-Tom, claro) às solicitações do jogador, o título da Activision merece bem toda a atenção de quem gosta do género.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar por apreciadores.



Wonderboy pronto para atacar uma serpente que parece ainda mais assustada do que ele. Ou será que a dita está a preparar-se para atacar o nosso herói? Mil e uma perguntas no ar nesta viagem do «menino maravilha», que anteriormente nos apareceu a tripular um «skate»



Beber um copo entre amigos pode ser a forma de descobrir pistas para encontrar Meka. Mas será bom abusar das bebidas para saber toda a informação? Pode um herói ébrio dar conta de tamanho recado? Tantas decisões para tomar e tão pouco tempo (a vela o diz) para pensar

HERÓI DOS QUADRADINHOS VIAJA PELO ESPAÇO

Título: TINTIN ON THE MOON

VEM da Infogrames, franceses que já nos habituaram a coisas interessantes, e é, mais um vez, capaz de interessar muita gente. De facto, se considerarmos que sempre foi vendido como o herói para todos «dos 7 aos 77 anos», é bem provável que *Tintin on the Moon* capte as atenções gerais.

É verdade, o herói de Hergé chegou aos computadores. Numa aventura que por cá tomou o nome de *Objectivo Lua*, uma viagem de todo o grupo de heróis que rodeia o jovem repórter ao nosso satélite natural. Antes mesmo de a realidade tomar lugar, com Armstrong lá em cima.

O jogo não segue o álbum de banda desenhada na totalidade. Algo que não é de espantar dado que só as cenas de acção foram utilizadas e, aqui, repetidas incessantemente para dar corpo a um jogo capaz de ocupar o jogador por algum tempo.

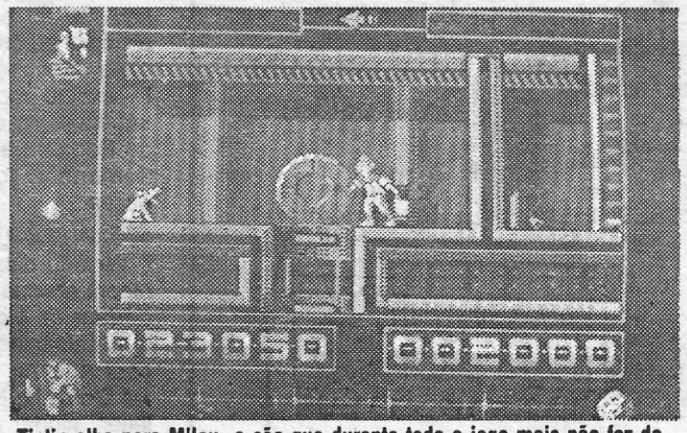
Não temos pois os acidentes de «Milou», que começam logo nas primeiras pranchas da história desenhada por Hergé, nem sequer abordamos os acontecimentos da Sildávia, onde a nave que levará os astronautas para o espaço está a ser montada.

O lançamento do foguetão para o espaço é o ponto de partida para o jogo. Com o computador a controlar todas as operações vemos o nosso foguete subir, uma sequência bem conseguida e que nos lança, de imediato, para o espaço onde asteróides correm, em rotas pouco aconselháveis para quem da Terra pretende chegar à Lua.

Há que evitar o contacto com as massas de rocha e metal que nos rodeiam. Já as bolas vermelhas e amarelas são obstáculos com que é conveniente chocar. As últimas dão energia ao jogador e as primeiras permitem-lhe aceder à outra vertente do jogo.

Recolhidas oito bolas vermelhas o jogador é levado para o interior da nave, com a missão de libertar os companheiros que o coronel Boris vai prendendo. Boris é o sabotador ideal, sempre presente nos momentos difíceis. E em *Objectivo Lua* (ou *Tintin on the Moon*) pretende roubar o foguete aos nossos heróis. Meta em que é ajudado por um cientista afecto ao projecto, Wolff.

A caminho da Lua com mil perigos pelo meio. No gráfico, no fundo do ecrã, o pequeno foguetão indica que o jogador se encaminha para o final da terceira secção da viagem. Mas com uma pontuação tão baixa e a ausência cada vez mais acentuada de bolas amarelas (energia), é pouco provável que Tintin e os amigos (e inimigos, é preciso não esquecer Boris) cheguem ao nosso satélite natural



Tintin olha para Milou, o cão que durante todo o jogo mais não faz do que sentar e ladrar (embora nada se oiça). Para a direita, por detrás de uma parede, vê-se um extintor. A escada mesmo ao lado parece indicar um acesso, mas como é que se acerta no caminho?

Tintin tem que viajar pelo interior do foguetão, libertar os companheiros, procurar o extintor de fogo para apagar os focos de incêndio que Boris deixa pelo caminho e descobrir as bombas que o sabotador espalhou pela nave. Uma vez recolhidos todos os engenhos explosivos, volta-se à secção de controlo do foguetão para mais uma viagem pelo meio dos asteróides.

Ao todo há cinco secções neste *Tintin on the Moon*. Fáceis, como que convidando o jogador a seguir a viagem até ao solo lunar. O estilo é semelhante ao de *Dan Dare*, outro herói de banda-desenhada com presença no Spectrum (dois jogos e terceiro já anunciado), mas em Tintin não temos, de facto, a riqueza gráfica deste piloto do futuro sempre em luta com Mekon.

Cor, eis algo que não falta em *Tintin*, com, também, bons gráficos (consideradas as limitações) representando os personagens que conhecemos dos livros. A sequência do foguetão entre asteróides está também bem conseguida, lembrando um pouco um jogo esquecido mas sempre interessante: *The Planets*.

No todo *Tintin on the Moon* é agradável. Pode não ser o jogo ideal para os «profissionais» do «joystick» mas é, sem dúvida, um bom reencontro com um herói que nos tem acompanhado por muitos anos, dos quadradinhos até ao cinema, e que agora não resistiu à tentação de se infiltrar na memória dos computadores. Com mil milhões de macacos...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 6
Conselho: A comprar (acredite que vale a pena).

HORROR ANTIGO AINDA METE MEDO

Título: CHILLER

A Mastertronic apresenta-se hoje como uma editora com algum sucesso mas essa fama já lhe vem de trás, de um passado em que coisas como *Chiller*, de Richard Wright, eram jogadas por gente que acreditava ser aquilo o melhor que alguma vez um computador poderia oferecer.

Basta espreitar hoje os gráficos de *Chiller* para se perceber que aqueles bonecos que parecem paus de fósforos remontam a um pretérito bem ido. O que não invalida que se respeite o trabalho dos pioneiros que então julgavam, em cada esquina dobrada, ter feito a circum-navegação do Spectrum.

A história é de terror ou era-o quando o jogo saiu. Hoje, ao lado de coisas como *Aliens* ou o recente *Strider*, *Chiller* é ontem com caixa alta. E já que se trata de um jogo de plataformas vale a pena compará-lo com os horrores de, por exemplo, *Beyond the Ice Palace*, um jogo verdadeiramente capaz de criar calafrios.

Em *Chiller* há uma namorada raptada e um herói pronto a salvá-la, o que deve fazer recolhendo cruzes que lhe surgem no caminho. O caminho desenrola-se por diversas plataformas representando uma floresta cheia de horrores. Para manter a sua energia (só tem uma vida) o herói deve comer cogumelos. E, claro, evitar o contacto com os mais que muitos seres que pululam por perto.

A amada está no telhado de uma mansão. É ali que o jogo acaba. E novo terror começa, mas isso é só para quem lá chegar...

Os gráficos são fracos em termos de hoje mas num jogo que vem do passado isso é tolerado. Mais do que um jogo para jogar este é um título para quem faz colecção de clássicos, pelo que deve ser espreitado por quem sente a sua falta na prateleira de raridades. Os outros façam o favor de ir brincar.

Género: Acção
Gráficos (1-10): No pretérito
Dificuldade (1-10): Não é fácil...
Conselho: Só para apreciadores com colecção

TOP «A CAPITAL»

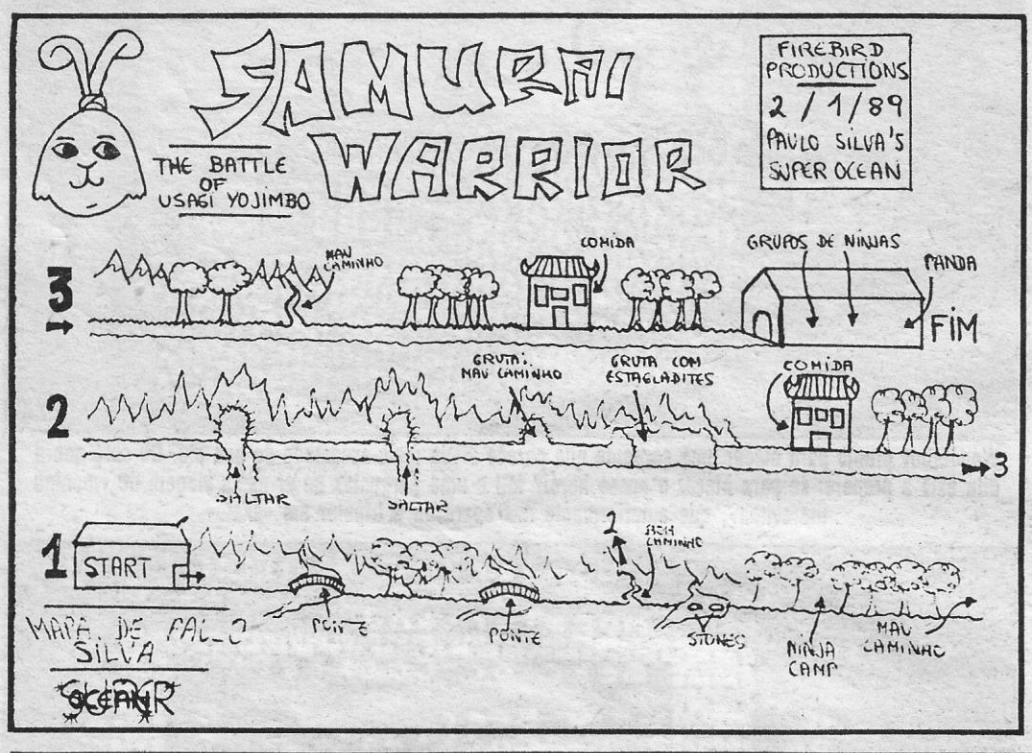
OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — **BATMAN II**
2.º — **INDIANA JONES E A GRANDE CRUZADA**
3.º — **TETRIS**
4.º — **WEC LE MANS**
5.º — **STUNT CARS**
6.º — **ROBOCOP**
7.º — **ZYBEX**
8.º — **SUPER SCRAMBLE**
9.º — **STRIDER**
10.º — **CABAL**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE



Pokes & Dicas

ESTA semana há coisas bem novas (pelo menos quando aqui chegaram), especialmente mapas. Mas como o ano ainda agora começou talvez seja bom fazer um balanço ao que para trás ficou. E é assim...

Jogos e mais jogos

O *Paulo José Silva*, da Quinta da Giribita, Paço de Arcos, 2780 Oeiras, decidiu elaborar estatísticas sobre o que por aqui se fez em 1989. Coisa pequenina, esta colectânea de dados, por isso se publica. Mas há mais coisas na carta deste leitor, não faltando até um mapa para aquele coelho que queria ser samurai. Leiam...

Queria dar os parabéns a «A Capital» por ter melhorado muito em todos os aspectos.

Por agora envio algumas estatísticas de algum modo interessantes que gostava pudessem ser publicadas.

1) Jogo mais bem criticado de sempre: *Dark Side*.

2) Jogos mais mal criticados de sempre: *Platoon, Artura, Daley Thompson's O. Challenge* e *Head Over Heels*.

3) Jogos mais falados de sempre: *Dark Side, Action Force II* e *Cibernoid I*.

4) Jogos mais raramente falados de sempre: *Phantom Club* (eu próprio, Paulo, enviei o mapa do jogo uma vez, e seve ter sido a única vez que apareceu no jornal), *Spindizzy* e *Head Over Heels*.

3) E, por fim, uns «pokes» que *funcionam*.

Operation Wolf — 40710,0 (granadas infinitas).

Ground Attack — 29063,0 (vidas infinitas).

Moon Alert — 37065,201 (não há inimigos).

Chuckie Egg 2 — 65535,184 (vidas infinitas).

Dark Side — 47638,0 (tempo infinito).

Para «A Capital», envio uma lista de jogos, na qual cada um apresenta uma sigla, que poderá ser:

(F) — Finalizado.
(M) — Sei muito e quase acabo o jogo.
(B) — Sei bastante.

Ora, vejam lá a lista e assim espero as vossas cartas.

- *Batman* (F)
- *Profannation* (F)
- *Nomad* (F)
- *Sir Fred* (F)
- *Gryzor* (F)
- *Terramex* (F)
- *Head Over Hells* (F)
- *Dark Side* (F)
- *Double Dragon* (F)
- *Chuckie Egg 2* (F)
- *Robocop* (F)
- *Thanatos* ((M)
- *Gift from the Gods* (M)
- *Phantom Club* (M)
- *Double Take* (M)
- *Firefly* (M)
- *Ghost's Goblins* (M)
- *Artura* (M)
- *Platoon* (M)
- *Drilier* (M)
- *Total Eclipse* (M)
- *Super Hero* (M)
- *Movie* (B)
- *Turbo Esprit* (B)
- *Army Moves* (B)
- *Nonamed* (B)
- *Tai-Pan* (B)
- *Combat Shool* (B)
- *Jaws* (B)
- *Frost Byte* (B)
- *Knight Lore* (B)
- *Inside Outing* (B)
- *BMX* (B)

Os jogos com (F) conheço-os perfeitamente como a palma da minha mão.

Livingstone Supongo 2

Ena «cagrandatítulo». E o jogo é bem divertido. E é espanhol. E o código para a segunda parte é simples: 15215. Disse alguém aqui para o Poço. E esse alguém sabia mais coisas. Sobre uma viagem interior, coisa de «nuestros hermanos». *Viagem ao Centro da Terra*, um romance (de quem, de quem?) que agora chega ao Spectrum. E quem chegar ao fim da segunda parte pode encontrar a chave de entrada para o seguinte. Quem pensa que é melhor ir directamente para a terceira parte sem passar pelas anteriores só tem que teclar POFAVO seguido do habitual «ENTER». Vai aceder ao nível e, pasme-se, ter vidas infinitas.

As informações acima, descobriu-se neste exacto momento, são provenientes de um monstro que habita num canto escuro do Poço e passa menos de duas horas por semana a jogar computador... Quando passa.

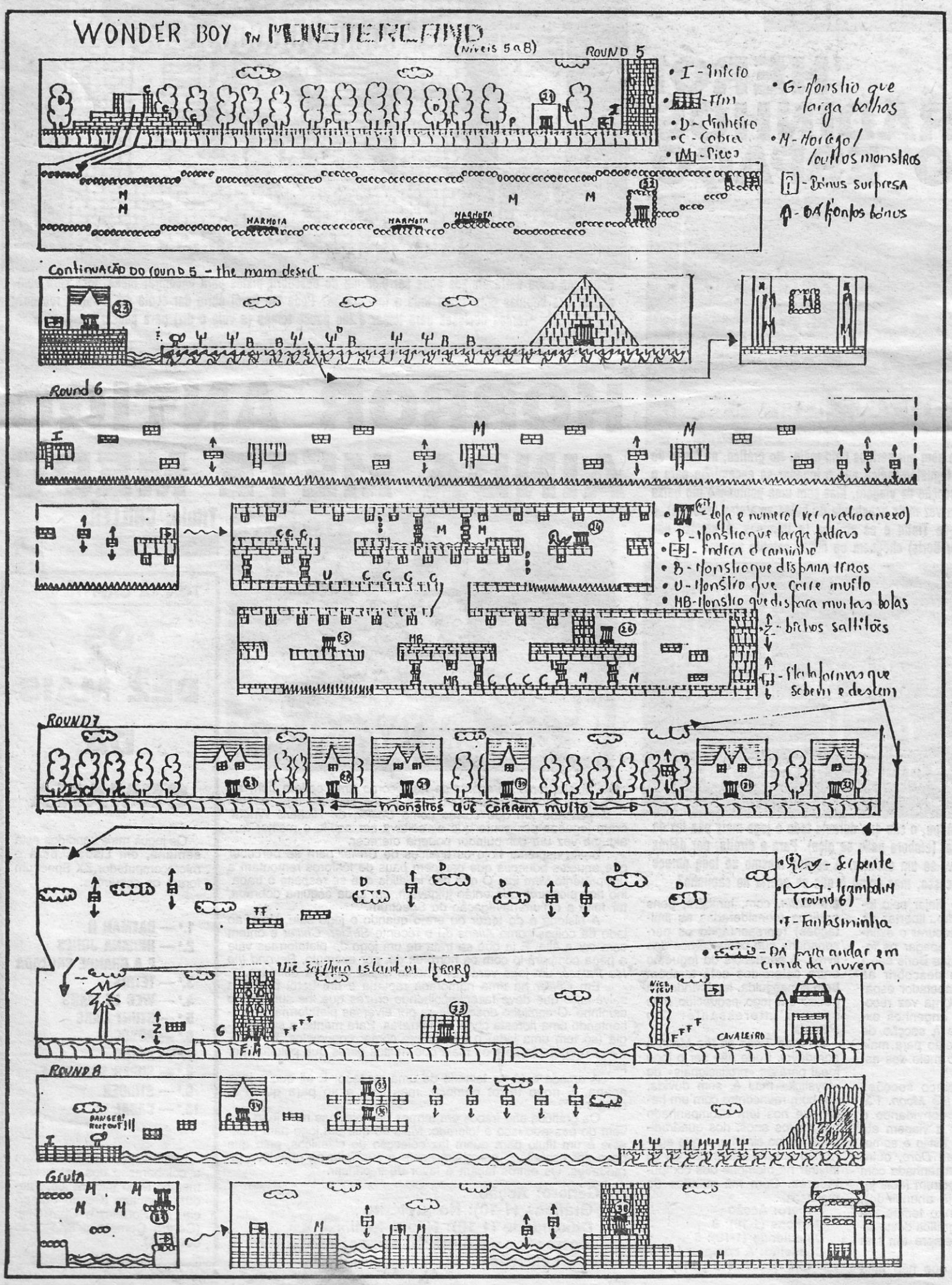
Wonderboy

Eu não disse que havia novidades? Pois olhem só que até temos um mapa de *Wonderboy in Monsterland*, coisa enviada por um regular aqui do Poço, o leitor *João Manuel A. Brás*, da Rua A, lote 9, 1.º-dt.º, Casal Gouveia, Massamá, 2745 Queluz. Deste leitor, ainda, um quadro com as pistas de *Grand Prix Simulador 2*. E dicas para tudo isto, ora pois, que com o José, perdão João, é assim. E, por favor, não me chamem Jorge, sou Joaquim. Eu sei que aqui no Poço se fez (eu fiz...) uma bagunça terrível com o José/João mas será que vou pagar isso toda a vida?

Aqui estou eu a escrever a primeira carta deste ano de 1990. Espero que todos aí tenham passado bem o ano e que «A Capital» continue a progredir, como tem feito até agora. Bem, deixemo-nos de coisas e vamos ao que interessa:

Nesta carta vem um mapa dos primeiros seis níveis (pistas) do jogo *Grand Prix Simulator 2*, bem como uma explicação do jogo. Quanto a uma carta que eu enviei para aí há pouco tempo que tinha os primeiros quatro níveis do jogo *Wonder Boy in Monsterland* e que eu dizia que eu brevemente mandaria mais alguns níveis, isso vai ser possível, pois eu já chego ao nível 11 e sem algum truque, por isso basta aguardarem. Vamos às dicas:

Grand Prix Simulator 2 — O nosso objectivo é tentar ir sempre passando de corrida em corrida para que possamos ser o cam-



peão, mas para isso existem muitas dificuldades, como era de esperar. Tentem sempre correr o mais rapidamente possível a dar as 3 voltas a cada circuito, pois o tempo que sobrar de uma corrida irá ser junto ao tempo que nos é dado pela corrida seguinte (o que por si só não chega). À medida que se vai passando de circuito, estes serão cada vez mais difíceis e o tempo dado não é suficiente. Existe ainda uma barra de energia que, à medida que o carro vai chocando contra os outros ou sai da pista, a «performance» do carro vai diminuindo e assim o seu carro passa a andar cada vez mais lentamente até que, se a barra de energia foi até ao fim, o seu carro ficará completamente parado, o que significa a desclassificação.

Cada vez que se termina uma corrida, vamos às «boxes» onde nos é indicado numa tabuleta a percentagem que já se correu e o tempo de sobra que vai ser junto ao da pista seguinte. Nas «boxes», se quisermos podemos ver a repetição da corrida, bastando-nos para isso carregar na tecla «R» ou então para prosseguir para o próximo circuito terá de carregar na tecla «SPACE».

Como prometi, aqui vai mais um mapa, que é a continuação do *Wonder Boy in Monsterland*, níveis 5 a 8. Não se assustem com o tamanho do mapa, pois os níveis são grandes e o mínimo que se pôde fazer foi deste tamanho (calculado para ocupar uma página interira do vosso suplemento, fora o quadro anexo e as dicas). Este mapa, como o respectivo quadro anexo e as dicas podem ser publicados à parte dos outros primeiros níveis, pois esta parte do jogo nada interfere na outra parte. Mas para acompanhar este mapa gigante, aqui vão igualmente umas dicas gigantes:

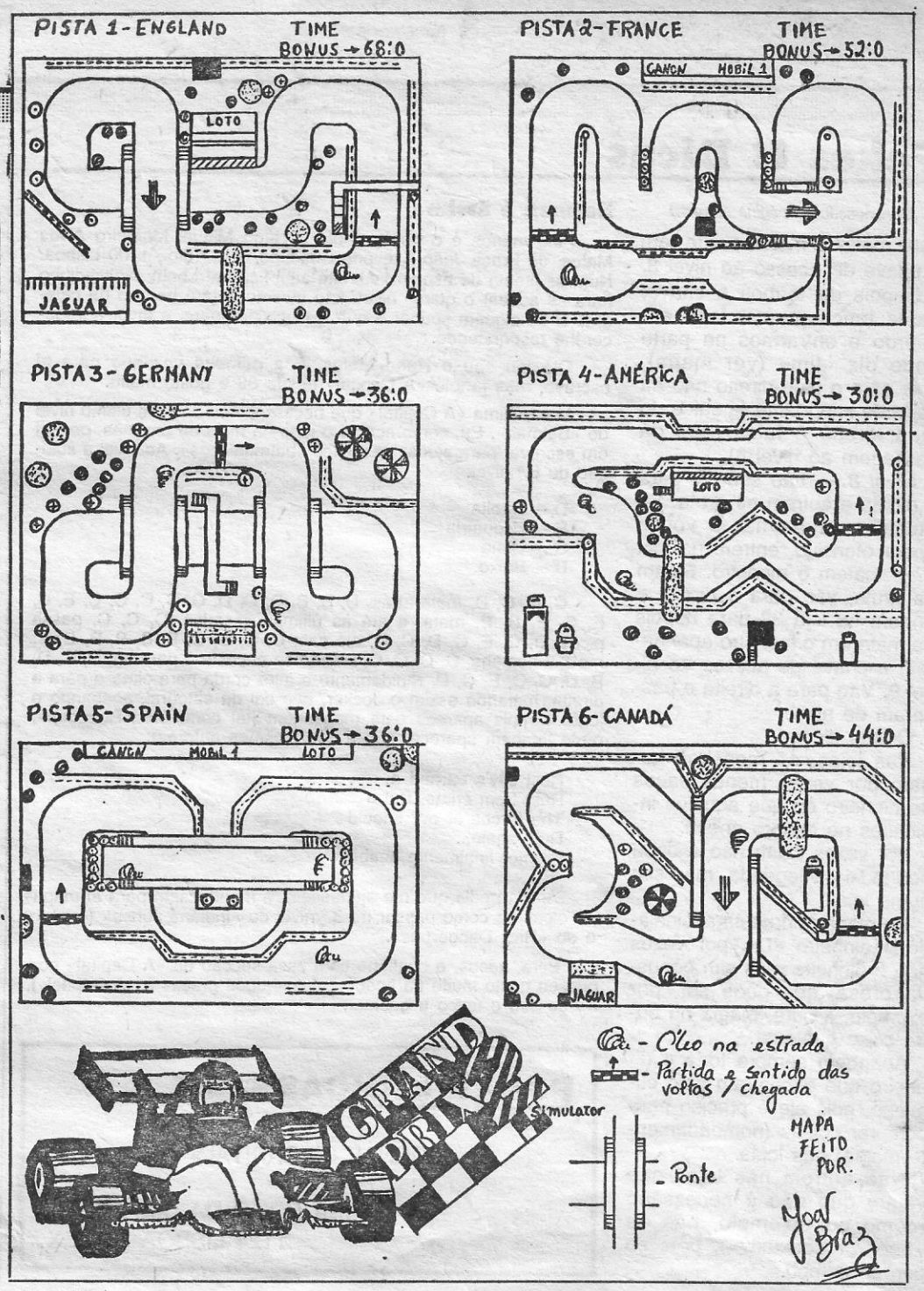
Wonder Boy in Monsterland — Como já devem saber, *Wonder Boy* tem a difícil missão de estabelecer a paz no reino, e para isso vai ter que enfrentar os diversos monstros que «Meka», o malvado dragão, enviou para que a sua tarefa não seja cumprida.

Nível 5 — Ter em atenção os monstros que largam pedras, pois são muitos e eles conseguem atirar pedras para longe. Vão sempre para a esquerda e entrem no poço. Já dentro do poço, ter cuidado com as marmotas (foi o nome que eu me lembrei de lhes chamar), pois elas por vezes erguem-se e disparam uma coisa na nossa direcção. Vão sempre para a direita até voltarem novamente cá fora. No «man desert», evitem o maior número possível de tiros e deixem-se ir para a passagem secreta que leva a uma sala onde temos que matar 5 morcegos e eles depois de mortos deixam a chave de acesso ao nível 6, vão para a direita e ao chegar à pirâmide estamos no nível 6.

Nível 6 — Este nível é todo passado na pirâmide. Vão sempre para a direita, saltando de plataforma em plataforma até chegarem à outra parte. Aí, vão para a direita e entrem na loja 24 para comprarem uma cura, pois a cura dá-nos nova energia. Venham para a parte de baixo e deixem-se depois cair no buraco. Matem logo que possível os monstros que disparam muitas bolas e depois matem as quatro cobras que se encontram seguidas, vão para a direita e entrem na loja 26. Ora aí, encontramos a esfinge que nos faz uma pergunta esquisita e nos dá 3 opções: se falharmos, morremos; se acertarmos, o nível acaba e passamos ao seguinte. A esfinge pergunta o que é que comeu ontem ao jantar e a resposta é a galinha (3), pois se lerem a informação da loja 25, ela diz-nos que uma das suas galinhas desapareceu ontem!

Nível 7 — Vão sempre para a direita e tenham cuidado com os monstros que correm muito, entrem na loja 28 para comprarem o «REVIVAL» que nos dá nova energia depois de morrermos, e podem ainda comprar as bolas de fogo. Entrem na loja 30 para comprarem a cura e depois terão de entrar na loja 32 para do lado esquerdo aparecer uma plataforma e nós podermos ir para as nuvens (o benefício de andar nas nuvens é apanhar dinheiro). Uma vez que se caia, vamos dar à *Southern Island of Pororo*. Ir para a direita e entrar na loja 33

(Continua na página seguinte)



Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

para matar o monstro que tem a chave de acesso ao nível 8.

Depois de termos a chave, basta irmos para o lado esquerdo e entrarmos na parte onde diz «fim» (ver mapa), pois para o lado direito não há nada de importante (a saída do lado direito é falsa, não dá passagem ao nível 8).

Nível 8 — Vão sempre para a direita e entrem na gruta. Se quiserem aumentar o vosso poder ofensivo, entrem na loja 37 e matem o monstro. Saiam da gruta, vão para a direita e entrem na loja 38 para depois de matarem o monstro apanharem a chave de acesso ao nível 9. Vão para a direita e passaram de nível.

Outras dicas:

Nas lojas, os monstros largam por vezes menos sacos de dinheiro do que aqueles indicados no quadro anexo.

Por vezes o fim não é onde nos indica a legenda, mas sim numa loja.

No mapa onde está assinalado o dinheiro «D», por vezes não é dinheiro mas sim bónus-surpresa, que pode ser, por exemplo, a cura, magia ou outra coisa qualquer.

Apanhem sempre todo o dinheiro que encontram pelo caminho, pois ele é preciso para comprar coisas (nomeadamente magia) nas lojas.

Não entrem nas lojas que vejam que não é necessário (como por exemplo, nas de «beer or cocktail?»), pois só perdem tempo.

Batman é assim

Pelo menos é o que garante o Hugo Miguel Monteiro Alves Matos, da Praça João Azevedo Coutinho, 6, 6.º dto., 1100 Lisboa. Num esquema de esquerda/direita aqui fica tudo bem explicadinho para se acabar o quinto nível. Isto mesmo, leram bem, o da catedral. E se alguém souber o que o Hugo pergunta, é favor agradecer-lhe respondendo.

Olá, eu sou o Hugo Matos. É a primeira vez que para aí escrevo, mas já leio «A Capital» desde 86 e gosto muito.

Li na última «A Capital» que necessitavam do 5.º e último nível do «Batman». Eu, como acabei o jogo há mais de um mês, pensei em escrever para ajudar os muitos «batmaníacos». Aqui vai a solução do 5.º nível:

D — Direita
E — Esquerda
C — Cima
B — Baixo

C, C, C, D, mata atrás, D, B, B, D, C, D, C, C, C, C, C, E, C, E, C, E, B, E, mata, e até às últimas escadas, C, C, C, passa picos, D, C, E, C, D, C, D, até cair, C, C, C, C, E, B, B, B, E, C, mata 3 homens, C, C, C, C, D (não se encoste à parede), C, C, D, B, D, C, C, E, C, D, rapidamente e atire corda para cima e para a direita, matando assim o Jocker, que cai da catedral, acabando o jogo. Depois aparece esta mensagem (tal como no «Robocop», onde também aparece, que é dos mesmos autores):

Rest city's earned a
Rest from crime. But if
The forces of evil should
Rise again...
Pronto, finalmente acabei...

Agora pedia que me ajudassem, e mandassem para aí mapas ou dicas de como passar do 3.º nível do «Indiana Jones» (o novo) e do «Rick Dangerous».

Bem, adeus, e continue com essa secção da «A Capital» porque eu gosto muito (já acabei muitos jogos graças à «A Capital»), e não sou o único a gostar...

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

WONDERBOY IN MONSTERLAND

LOJA	O QUE VENDE?	INFORMACÕES/ O QUE CONTEM?	QUANTAS VEZES SE ENTRA
21	Beer or cocktail? 1- Beer 5 2- Cocktail 12 3- Exit	• 1º → the entrance to the mam desert is in the well • 2º → The key to the pyramid is under the mam desert	2
22	Buy some armour? 1- Heavy 150 2- Hard 360 3- Exit		1
23	Beer or cocktail? 1- Beer 5 2- Cocktail 10 3- Exit	• 1º → the pyramid is said to have a bar • 2º → when you fight the dragon aim at his head	2
24	Do you want a cure? 1- Cure 100 3- Exit	• Pôr a nossa energia ao máximo	1
25	Beer or cocktail? 1- Beer 5 2- Cocktail 10 3- Exit	• 1º → the sphinx likes to ask whimsical questions • 2º → One of our chickens went missing yesterday	2
26	Hi there, young man, I am the sphinx! Anser me this question or you will surely die! what did I have for dinner yesterday? 1- BeeF 2- SARAD 3- Chicken → certa	• Deixa 9 sacos de dinheiro e o nivel acaba aqui	1
27	Buy some boots? 1- Ceramic 180 2- Legend 350 3- Exit		1
28	Buy some magic? 1- Fireballs 30 2- Revival 100 3 Exit		2
29	Beer or cocktail? 1- Beer 5 2- Cocktail 12 3- Exit	• 1º → the guidance bell will surely be Helpfull • 2º → Do you know the secret of the echo tower?	2
30	Do you want a cure? 1- Cure 120 3 Exit	• Põe a nossa energia ao máximo	1
31		• Monstro que larga bónus surpresa [?] e o poder ofensivo aumenta	1
32	Ir para a esquerda e subir na plataforma ←	• To get to the southern islands Go west and get on a cloud!	1
33		• Monstro que larga 9 sacos de dinheiro e a chave	1
34	Buy a shield? 1- Hard 250 2- Legend 350 3- Exit		1
35	Buy some armour? 1- Legend 540 2- Gauntlet 25 3- Exit		1
36	Beer or cocktail? 1- Beer 5 2- Cocktail 10 3- Exit	1º → the ice palace is said to have many stores 2º → the monster as a room in the Cavern over there!	2
37		• Monstro gigante que larga bónus Surpresa [?] e o nosso poder ofensivo aumenta	1
38		• Monstro que larga 10 sacos de dinheiro e a chave	1

armazéns CONDE BARÃO

SALDOS DOS ANOS 90

ENTRE VEJA, COMPRE E

POUPE O SEU DINHEIRO

DESCONTOS ATÉ

50%